JOUER LE VERTIGE LOGIQUE : FICHE PRATIQUE

Mise en place

Pré-requis
Scène crédible par rapport à l'univers de jeu, explications suffisantes, possibilités d'interaction.

Vertige logique sans surnaturel ni technologie futuriste
On illustre les pensées, les croyances ou les hallucinations d'un personnage, ou on met une métaphore ou un commentaire méta en scène et en jeu.

Règles
Automatiser des techniques, ou utiliser les mécaniques de résolution pour permettre des actions en opposition entre deux réalités.

MJ et joueuses
Le MJ doit expliquer les pré-requis pour que les joueuses s'approprient la scène de vertige logique.
Les joueuses peuvent prendre des initiatives de scènes en vertige logique, ou suivre des paradigmes énoncés en avance.

Information et cohérence
Plus d'information = plus de cohérence = plus d'interactions et d'initiatives de la part des joueuses. À moins de jouer en lâcher-prise.

Gérer l'incohérence
Surveiller l'apparition de paradoxes, ou demander aux joueuses de jouer sans tenir compte de ce qui a été dit précédemment.

Contrat social
Jeu informé : on explique tout au début.
Jeu à la carte : on explique les possibilités, et les joueuses trient.
Jeu en surprise : on prévient juste qu'il y aura du vertige logique.
Jeu en confiance : avant chaque scène de vertige logique, on explique le principe.
Jeu en négociation permanente : avant chaque scène, on demande la permission.
Jeu en tutoriel : on joue la scène et on explique le principe au fur et à mesure.
Jeu en lâcher-prise : on joue la scène sans vraiment expliquer le principe.
Jeu en dialogue : chaque joueuse peut interrompre pour interroger ou négocier.

Créer un vertige logique fort
Une technique après l'autre, puis une technique dans l'autre, puis une cascade de techniques, puis accélérer la cadence, puis cesser de nommer les techniques.

Jeu tactique
On propose aux joueuses de relever des défis dans une logique spatio-temporelle chaotique qu'il va falloir déchiffrer.

Jeu moral
On met l'accent sur un dilemme moral par des effets de mise en scène et de mise en jeu propres au vertige logique.

Jeu esthétique
On magnifie des scènes tactiques, morales ou sociales. On se permet de jouer des scènes qui seraient interdites si on respectait la cohérence.

Jeu social
Clause de vaudeville : les personnages peuvent intervenir dans n'importe quelle scène, charge aux joueuses de justifier leur présence.

Techniques

T1. L'ESPACE

Un récipient-monde
Un récipient comme porte d'entrée pour un monde symbolique. Mettre en place la symbolique, offrir une opportunité de rentrer dans le récipient-monde. Ambiance onirique, point de passage concret entre les mondes.

Un lieu comme sas entre les mondes
Un lieu clos fait office de pivot entre les mondes. Mettre en place la symbolique, définir comment actionner le sas. Faire du passage entre deux mondes une épreuve à part entière.

Juxtaposition des mondes
Deux mondes tronqués communiquent par une cloison. Définir la nature de la cloison et ce qu'on sait du monde derrière. Chaque monde tronqué a un rôle, les personnages ont quelque chose à y accomplir.

Des mondes en cascade
Plusieurs réalités, réparties en étages. On voyage de l'une vers l'autre dans un sens précis. Définir l'ordre des réalités, les interactions possibles d'une réalité à une autre, la réalité de départ. Créer un donjon-multivers vertigineux.

La bascule des réalités
Le monde se transforme, et avec lui les personnages et leur passé. On conserve une même histoire malgré la bascule. On met en valeur une intrigue au thème universel.

Réalité augmentée
Le monde parallèle se réduit à un décor ou à un figurant qui s'incruste dans la réalité. Le personnage doit comprendre la nature de cette augmentation, puis interagir avec elle. Une couche d'information devient un véritable élément de jeu avec lequel interagir.

T2. LE TEMPS

Flashbacks dynamiques
Un personnage se remémore un épisode de son passé. On en fait un décor de jeu actionnable. Déterminer les éléments du passé invariants. Tout le reste peut changer selon les actions du personnage du passé, possédé par le personnage du présent. Un jeu d'ironie dramatique ou de mise en abyme.

Souvenirs interactifs
Un personnage joue un flashback dynamique, les autres commentent et lui font des requêtes. Tout ce qui est joué dans le flashback est su des personnages restés dans le présent. Cette mise en abyme permet de garder toute l'équipe dans le jeu.

Espionner le passé
Un personnage explore une scène du passé dont il était absent. Le personnage est en embuscade dans ce passé qu'il visite. Les personnes du passé peuvent le repérer. Une forme de jeu d'enquête où l'espion doit être discret ou affronter les conséquences.

Flashforwards dynamiques
Un personnage peut être projeté dans un futur possible afin d'explorer les conséquences de ses choix. Au lieu d'être une cinématique, ce futur est une scène jouable. C'est une forme de jeu d'enquête et une façon de jouer des scènes qui seraient interdites sinon.

Flashforwards en cascade
Le personnage joue dans l'ordre chronologique mais peut revenir en arrière s'il regrette les conséquences de ses choix. À chaque saut dans le futur, on demande à la joueuse si elle valide les actions du personnage avant de sauter plus loin. Cela permet d'explorer des vies possibles ou de valoriser la détermination d'un personnage.

Temps suspendu
On joue un instantané. Tout est figé dans la scène. Les joueuses se concentrent sur la description des choses et des sensations et peuvent faire dialoguer leurs personnages. On met en valeur l'émotion d'un instant.

Temps accéléré et temps ralenti
Les personnages s'affranchissent des propriétés habituelles du temps. Ils peuvent en quelques minutes faire une action qui prendrait des années, mais cela a des conséquences. On fait cohabiter plusieurs lignes temporelles et on crée un sentiment de puissance du personnage.

T3. LE RÉCIT

Mélanger passé et présent, récit et réel

Quand une personne raconte un récit, on peut l'explorer comme lorsqu'on espionne le passé. Bien présenter le récit comme un lieu, expliquer les possibilités et les rôles des personnages. Le récit cesse d'être une cinématique pour devenir un espace jouable.

Aventures en cascade

On descend de récit en récit à l'infini. On amène des situations où un personnage ou un figurant va entamer un récit, et on descend dedans ou on interagit avec. C'est à la fois un procédé de mise en abyme et une expérience de vertige logique profond.

T4. LA PERCEPTION

Le jeu en solipsisme

Chaque personnage a son monde subjectif, on peut faire cohabiter plusieurs mondes. Les mondes subjectifs dialoguent par le commentaire des joueuses. On joue ainsi des scènes qui nous seraient interdites si le groupe s'était coordonné.

Percer le voile de la réalité

La réalité décrite par le MJ ou les autres joueuses est un mensonge. Les joueuses doivent enquêter pour savoir ce qui se passe vraiment alors qu'il leur est impossible de faire confiance aux sens de leurs personnages. C'est une forme de jeu à secrets à base de tests de folies, de psychologie ou de perception.

Des réalités mensongères

Les personnages visitent une autre réalité, mais celle-ci est loin d'être fiable. On peut combiner ce biais de perception avec une autre technique de vertige logique. C'est une forme de jeu d'enquête sur la nature de la vérité et de la réalité.

À la recherche de la réalité

À force de voyager de simulations en simulations, les personnages ignorent quelle est la vraie réalité. Les personnages peuvent tenter de faire le chemin arrière pour retrouver la réalité initiale, si elle existe. C'est une cascade de techniques qui crée un vertige logique fort.

Réalités intimes

Les personnages ont accès à des mondes qui reflètent leur propre psyché ou sont bâtis à partir d'elle. Ces réalités intimes font partie du personnage ou alors les personnages les créent de toutes pièces. On peut ainsi explorer le monde intérieur des personnages, et modifier leur psyché.

T5. LES POSSIBLES

Vies parallèles

Les personnages sont plongés dans une vie parallèle, un « et si ? » intime. Ils possèdent le corps de leur alter ego dans cette vie parallèle. C'est la brique de base pour concevoir une vie possible comme un espace.

Collision de vies parallèles

Les deux vies parallèles coexistent en même temps et communiquent. Cette fois-ci, on ne possède plus son alter ego, on peut le rencontrer et interagir avec lui. C'est à la fois une façon profonde d'interroger les possibles et de faire interagir des espaces.

Répétitions

Au lieu de se limiter à une seule version d'une scène, on la joue dans plusieurs versions différentes. On passe à la scène suivante par un effet de montage qui s'affranchit de l'obligation de cohérence. L'intérêt est de jouer des versions sans les discriminer, ou au contraire de soumettre un choix de vie au personnage.

Agir sans agir

Le personnage est incapable d'agir mais peut explorer des vies possibles ou interagir avec les réalités par images mentales. Pour faire agir son personnage, la joueuse n'a que des scènes de vertige logique pour recours. Cette situation est un prétexte rêvé pour justifier une cascade de techniques de vertige logique.

Jouer une métaphore

On amplifie une figure de style pour en faire une scène jouable à part entière. En jouant la figure de style, on donne l'occasion au personnage de prendre un choix décisif. Cela valorise les instants de dilemme ou de poésie.